PHOBOS

NYHETSBLAD FOR ARES - *kun for medlemmer*

Nr. 253, onsdag 8. desember 1999

REDAKSJONELT

Det er ikke alltid vi har så mye å melde i denne spalte, men akkurat nå mot slutten av 1999 er det jo litt av hvert å formidle til våre Ærede Lesere. PHOBOS er nok mer nødvendig enn noensinne, nå i denne informasjonsflommens tidsalder. Spørsmålet er faktisk om vi ikke skal gjøre det at vi har en høyfrekvent nyhetspublikasjon til et innslag på Ares-websider; det burde vel ikke være helt umulig å organiserer opp noe slikt i forbindelse med fandom.no, for eksempel. Men uansett er vi helt avhengig av externe bidrag for å få utviklet bladet videre; redaksjonen verken kan eller vil utvide sidetallet (eller kanskje t.o.m. klare å holde det ved like) dersom medlemmene faktisk ikke har noe bruk for bladet som en kommunikasjonskanal. Responsen på flere initiativ for å få opp antallet bidrag har vært temmelig dårlig, eller også blitt avbrutt midt i en lovende startfase (hei, Andreas S.! hei, Andreas Ø.!). Fortsatt uteblir også tid til å følge opp en del av redaksjonens egne prosjekter. Vi får se om vi kan klare å mase oss til litt mer materiale fra leserne — bill.mrk. "**Alt av interesse**".

Ellers har det vært litt av hvert av rent nyhetsstoff også i det siste: Ares Bjølsen har hatt Generalforsamling (se s.7), og forslaget om en fusjon mellom de to Ares-klubbene gikk greit gjennom der — nå er det Blinderns tur til å vurdere det! For de av oss som handler en del på postordre fra utlandet, og som dermed har klaget over fortollingsgebyret på 80 kr. man innførte fra mars i år, kan det være av interesse at denne avgiften nå skal fjernes dersom man fortoller selv via et skjema man kan finne på Nettet. Posten har da truet med å innføre et tilsvarende "pakke-ekspedisjonsgebyr", noe de muligens ikke har anledning til, ifølge Den Internasjonale Postunions regler. (Geir Aalberg har allerede gått ut på FIAWOL med forespørsel etter oppskrift på pipebomber...) Ja, og så er man kommet ganske langt med planene for et nytt norsk rollespillblad, der et par av PHOBOS' redaksjonsmedlemmer står nokså sentralt.

I det hele tatt: Det er nok å informere om, og PHOBOS vil være der for å fortelle dere om det også i år 2000. God jul, og godt nyttår!

Husk siste Ares-programinnslag i 1999:

TERRORIST-TURNERING 15/12!

(nå kan også du få bombe Julenissens Verksted!)

1999 – et heftig og travelt år

En liten oppsummering for det året som nå snart ligger bak oss: Ares har i løpet av 1999 gjennomgått en spennende og løfterik utvikling. Ikke minst har vi, i ly av Oslo & Akershus Spillforening, endelig begynt å motta offentlig støtte til driften på Bjølsen. Dermed har den akutte økonomiske krisen for Ares blitt løst, og vi håper at en eventuell full sammenslåing med Blindern vil holde medlemstallet med yngre OASF-medlemmer (under 25) såpass høyt at den kommunale støtten ikke skal være noe problem i årene som kommer. (Men selvsagt, de endrer jo reglene stadig vekk, så man kan ikke ta det for gitt.)

I løpet av 1999 har vi fått bekreftet det fjoråret kunne si oss: Med de nye spillkartskapene (som dessuten fikk en tilvekst ved donasjon via Herman Ellingsen; takk, Herman!) har vi etter hvert fått glimrende forhold for brettspillere. Samtidig er det for første gang lykkes å trekke et helt annet spillmiljø til Felleshuset: Oslo og Omegn Miniatyrspillklubb har hatt en rekke lørdagstreff der i løpet av høstsemesteret., og har også fått sette opp et eget skap. Vi har vært i kontakt med dem for å studere muligheten for et nærmere samarbeid, og det er slett ikke umulig at for eksempel PHOBOS også skal kunne brukes som newsletter for den foreningen.

Ellers har vi altså kunnet feire PHOBOS' 10-årsjubileum, og dessuten ikke minst vårt 250. nummer, for ikke så lenge siden. I løpet av året er det blitt avholdt ARCON, to Defcon'er (riktignok ikke noe offisielt Ares-arrangement, men for det meste rekruttert fra våre medlemmer), og dessuten turopplegg til BaCon og HexCon. Flere sentrale Ares-medlemmer har engasjert seg i arbeidet med å få istand et nytt norsk rollespillblad, og det ser ut til å kunne komme i gang utpå nyåret.

Det er lenge siden vi har hatt så mange på noe regulært Bjølsen-Aresmøte som et par ganger i høst, godt over 25 stykker. Det skyldes nok rett & slett at i tillegg til et bra fremmøte på brettspillsiden, var det to rollespillgrupper i sving samtidig. Men da fikk vi også erfare ulempene som har fulgt med den mest drastiske omlegningen i Ares' historie siden klubben flyttet til Bjølsen i 1987: Det at vi mistet 2. etasje.

Den italiensk-norske foreningen har vært grei & høflig å samarbeide med, og bortsett fra noen mindre tabber har de stort sett vært mer til nytte enn skade for driften og virksomheten vår. Det er bra å få pene, nye møbler, og ikke minst er det betryggende at man nå har noen som faktisk kan bidra til at Felleshuset blir drevet videre, og til og med kanskje kan pusses opp litt. Det er vi så gjerne med på å bidra til selv også. Men plassen vi har mistet skal det bli vanskelig å erstatte; foreløpig er det ikke noe stort problem, men selv en beskjeden økning i antall rollespillgrupper skaper straks vanskeligheter m.h.t. separat plassering, støy etc.

Det siste (og potensielt viktigste?) som har skjedd i foreningen i løpet av 1999, er at vi nå har vedtatt, på Generalforsamlingen sist onsdag, å gjennomføre en formell sammenslåing med Ares Blindern til én forening igjen. Dette med forbehold for at det kan komme til enighet om de praktiske detaljene mellom styrene i de to foreningene. Et slikt samarbeid tror vi at begge parter kan tjene på.

Ikke minst kan det vel bidra til å blåse liv i noe som Ares tidligere var meget gode på, men som har skrumpet nokså kraftig inn i det siste: Felles foreningsaktviteter av typen turneringer, konkurranser og kampanjer. Stort sett har dette vært mangelvar i det siste også på Bjølsen; en av grunnene er utvilsomt manglende rekruttering av interesserte. Om man nå får et større, felles publikum å henvende seg til, kan det godt hende at scenariodesignere og arrangører fatter nytt mot, og kommer med nye innslag på tirsdags- eller onsdagsmøtene.

Denne gangen er det spesielt et par småting ved gjenopptrykks-spalten vår vi vil få gjøre oppmerksom på: den lille, men snart politisk feilaktige rettelsen av *DDR* til *Romania* på s. 1, og det faktum at RSNAF (Rollespillet Norsk Automobilferie) var et av de første produkter fra Fabelfabrikken (a.k.a. Tomas Mørkrid) som nådde ut til de store masser.

PHOBOS

NYHETSBLAD FOR ARES - *kun for medlemmer*

Nr. 23, tirsdag 12. desember 1989

Redaksjonelt

Den endelige, absolutte, definitive dato for DEFCON 2 er nå bestemt. Det blir 12. - 14. januar 1990. Se bort fra tidligere annonserte datoer. Trond Jansens faste spalte "MERKEDAGER......." blir for siste gang trykket idag. Den har nå vært i hvert eneste nummer i et år - det får være nok. Det samme gjelder for Jon Venbakkens "HVORDAN VINNE......" serie. Takk til begge to. Av andre ting som bør nevnes er at det har vært snakk mellom ARES-Bjølsen og Ares-Blindern om å utgi PHOBOS sammen. Full enighet er det ennå ikke om dette prosjektet, så vi kommer tilbake med mer om dette etter nyttår. Vaskingen går sin skjeve gang, hvilket fører til at "Hall of Infamy" stadig øker i omfang.
Til slutt, siden dette er årets siste nummer. God jul og godt nytt år til alle våre lesere.

Advanced Dungeons & Dragons

Klubbmesterskapet i AD&D ble som kjent (og omtalt i Phobos nr 22) avholdt tirsdag 21. desember. Vi lovet hederlig omtale av deltagere og ikke minst vinnere. Så her kommer det:

1. PLASS

STEN HUGO HILLER
BORGER BORGERSEN
JON VENBAKKEN
ANDREAS ØRLYNG
ERLEND MILLER

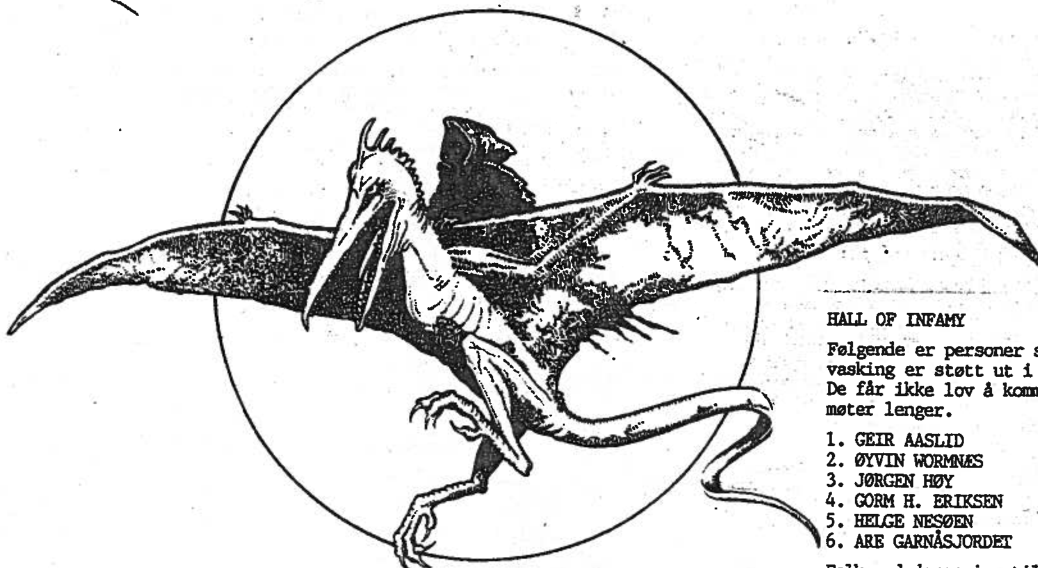
2. PLASS

Anders Wagle
Per Morten Klette
Dr Tomas Demon
Christian Pedersen
Tobias Vigmostad

3. PLASS

Erik Andersen
Fredrik Vogel
Harald Fusdal
Per Vigmostad
Jan Fredrik Pedersen

Det var særlig vanskelig å skille mellom 1. og 2. plassen. Der måtte det fintelling til. Vi beklager nok en gang at det 4. laget aldri fikk spille.



HALL OF INFAMY

Følgende er personer som pga manglende vasking er støtt ut i det aller mørkeste. De får ikke lov å komme på Ares sine møter lenger.

1. GEIR AASLID
2. ØYVIN WORMNÆS
3. JØRGEN HØY
4. GORM H. ERIKSEN
5. HELGE NESØEN
6. ARE GARNÅSJORDET

Folk med deres innstilling bør søke asyl i ~~DDR~~ Romania.

1

RSNAF

FABELFABRIKKEN

I rollespillet Norsk Automobil-ferie skal spillerne utfylle hver sin rolle i en alminnelig norsk kjernefamilie på biltur. Forhåpentligvis har du selv erfaring fra bilferier i din ungdom som du kan bruke for å tilføre denne fantasien den rette glød av fellesskap og nærhet.

Den norske kjernefamilien har fire medlemmer; mor, far, storesøster og lillebror. Man må altså være fire (i tillegg til spillederen) for å kunne spille NAF.

Etter å ha fordelt rollene seg imellom kan spillerne fordele 60 poeng på sine fire karakteristikker. Disse poengene vil avgjøre hvor sterke karakterene er på forskjellige felter.

Karakteristikkene er; EGO; som avgjør mentale konflikter, FYSIKK; som avgjør fysiske konflikter, INNSIKT; som avgjør kunnskapskonflikter og MORAL; som avgjør hvor mange frustrasjoner karakteren tåler.

Turen arter seg som en kamp mellom motstridende interresser. Medlemmene av kjernefamilien prøver stadig å oppnå sine egne små mål som ofte går på tvers av de andres interresse og da særlig fars ønske om å komme fort frem. Far får korreksjonspoeng for å komme frem tidsnok og for å hente inn tid som blir tapt på grunn av de andres sommel. Mor får poeng for å overta kjøringen, få far til å kjøre sakte og for å gå på handlerunde der anledningen byr seg. Storesøster får korreksjonspoeng for å lykkes med småkrimminelle aktiviteter, for å få sitte i forsetet og for å heve det alminnelige frustrasjonsnivået. Lillebror får poeng for å få viljen sin, for å få kjøpe noe og for å få lovnader om ekstra gjæve gaver til bursdag eller jul (gjelder også storesøs). Alle får selvsagt poeng i andre situasjoner også. Det er opptil spilleder å dele ut disse poengene utfra hvor positiv situasjonen er for den enkelte. Når én av familiemedlemmene får korreksjonspoeng får alle de andre tilsvarende antall frustrasjonspoeng hver. Når man har fått like mange frustrasjonspoeng som man har satt i verdi på MORAL, blir man handlingslammet. Å være handlingslammet vil si at man ikke kan ta initiativ til poenggivende aksjoner (man må likevel ikke glemme at man fremdeles kan score høyt på godt rollespill). Hvert fjerde frustrasjonspoeng går direkte på en av karakteristikkene som minus. Hvert femte frustrasjonspoeng vil flytte karakteren ett trinn nedover på den fryktelige MENTALITETS-SKALAEN.

- NORMAL
- KYNISK (+innsikt)
- AGGRESSIV(+fys/-inns)
- HYSTERISK (-fys/inns)
- HANDLINGSLAMMET * * * *

De plusser og minuser som står oppgitt på mentalitetsskalaen gir ett kolonneskift i positiv eller negativ retning på tabellen som er gjengitt nedenfor.

UTSTYR: Far har 5000 kroner og ett gevær i kofferten. Mor har 500 kroner og en nistekurv (med godterier bl.a.). Dessuten er det mor som leser kartet (innsikt). Storesøster har 50 kroner og siste nummer av Romantikk (tillatt lesning). Lillebror har 5 kroner (ikke lov å bruke dem av far), én syttendemai-blåse og én skitten bamse med glidelås på magen (lomme for hemmelige ting).

Når man skal bruke tabellen finner man verdien på den karakteristikken man bruker i kolonnen til venstre. Man ruller terningen og finner resultatet i en kolonne på denne linjen. Den øverste linjen viser hvilket resultat de forskjellige kolonnene står for.

	Umuli	Probl	Kreve	Vansk	Lett	–
01					1	2-20
02				1	2	3-20
03			1	2	3	4-20
04		1	2	3	4	5-20
05	1	2	3	4	5	6-20
06	1	2	3	4	5-6	7-20
07	1	2	3	4-5	6-7	8-20
08	1	2	3	4-5	6-8	9-20
09	1	2	3	4-6	7-9	10-20
10	1	2	3-4	5-7	8-10	11-20
11	1	2	3-4	5-7	8-11	12-20
12	1	2	3-4	5-8	9-12	13-20
13	1	2	3-5	6-9	10-13	14-20
14	1	2-3	4-6	7-10	11-14	15-20
15	1	2-3	4-6	7-10	11-15	16-20
16	1	2-3	4-6	7-11	12-16	17-20
17	1	2-3	4-7	8-12	13-17	18-20
18	1	2-4	5-8	9-13	14-18	19-20
19	1-2	3-5	6-9	10-14	15-19	20
20	1-3	4÷6	7÷10	11-15	16-19	20

ROLLE:

PENGER:

EGOISME:

FYSIKK:

INNSIKT:

MORAL:

KORREKSJONSPOENG

FRUSTRASJONSPOENG

kynisk

aggress.

hysteri.

h.lammet

7

RsNAF©
SCENARIO nr. 1

RSNAF, TURNERINGS SCENARIO nr.1 FABELFABRIKKEN

"IDYLL MED GEVÆR OG UTOLMODIG ONKEL"

Far, mor, storesøster og lillebror bor i Drammen, dette velsignede sted med likefrem betong og joviale bussterminaler. Det er lørdag og formiddagen har vært hektisk i vår lille kjernefamilie. Hele familien skal tilbringe høstferien på hytta sammen med fars bror og hans familie. Far har avtalt med onkel å møte dem på Momarken klokken 13.00. Etter å ha kastet i seg en liter frokost, lesset bilen og ha gravd frem ungene fra forskjellige gjemmesteder, lar far bilen gli forsiktig og prøvende ut gjennom porten og setter kursen mot Oslo. Klokken er 11.30 og far har det travelt. De er blitt alt for sene allerede. Onkel liker ikke å vente og far er nødt til å stikke innom jaktsjappa ved rådhuset inne i Oslo for å kjøpe ammunisjon.

OVERSIKT FOR KJØRESTREKNING; FARTSGRENSER OG TIDSFORBRUK

Strekning		30km/t	60Km/t	90km/t	120 km/t	150km/t	180km/t
Drammen-Asker	21km	42	21	14	10 1/2	9	7
Asker-Sandvika	9km	18	9	[illegible]	4 1/2	4	3
Sandvika-Oslo	12km	24	12	8	6	5	4
Oslo-Tusenfryd	21km	42	21	14	10 1/2	9	7
Tusenfryd-Elvestad	18km	36	18	12	9	8	6
Elvestad-Spydeberg	9km	18	9	6	4 1/2	4	3
Spydeberg-Askim	6km	12	6	4	3	2 1/2	2
Askim-Momarken	9km	18	9	6	4 1/2	4	3

Fartsgrensene er på oversikten merket med grått. Dersom man holder farten under fartsgrensen kan man kjøre uten fare for uhell. Å kjøre akkurat på fartsgrensen betyr at man må klare et "lett" resultat eller bedre på konflikttabellen . Å kjøre ett hakk fortere enn fartsgrensen er "vanskelig", to hakk fortere er "krevende", tre hakk fortere er "problematisk" og å kjøre fire hakk fortere enn fartsgrensen er "umulig".

Dersom man ikke oppnår det resultatet man må ha vil man forulykke på en eller annen måte. Ligger man på fartsgrensen får man motorstopp (som tar 3 minutter for hvert forsøk på reparasjon; bruk innsikt). Dette vil ta maksimum 12minutter.(første stopp er lett, andre stopp er vanskelig, osv.). Dersom man kjører ett hakk fortere enn fartsgrensen får man en skrens når man mislykkes. En skrens vil koste ett minutt, men fører samtidig til at man må kaste ett ekstra "redningskast" (se nedenfor) for å unngå en mindre kollisjon. Dersom farten er to hakk høyere enn fartsgrensen vil man dersom man mislykkes få en mindre kollisjon. En mindre kollisjon skaper ikke skader på andre enn bilen. Bilskaden kan repareres med ett forbruk av 5 minutter pr. forsøk (opptil 20 minutter max). Dersom man kjører tre hakk fortere enn fartsgrensen og mislykkes vil man bli innblandet i en større kollisjon. En større kollisjon kan medføre personskade. Alle tar ett redningskast for å se om de besvimer. De må klare å rulle likt eller under sin fysikk-karakteristikk. En besvimelse medfører fullstendig handlingslammelse i én strekning (den etterfølgende). Reparasjonen av bilen vil i dette tilfelle koste 10 minutter pr. forsøk (maks 40 minutters opphold). Dersom man kjører fire hakk fortere enn fartsgrensen og mislykkes blir bilen vrak, alle som vil overleve må klare ett problematisk resultat i redningskastet (hardt kvestet) eller "umulig" (trenger ett plaster). Bilen blir totalvrak og scenarioet er avsluttet.

REDNINGSKAST

Hver gang man mislykkes med ett kjørekast (ett for hver strekning) skal man slå ett redningskast for å unngå virkningen av dette. Redningskastet må gi ett resultat som er ett hakk vanskeligere enn det resultatet man skulle hatt på kjørekastet.

VÅRT KJÆRE UTRYKNINGSPOLITI

Når man velger å kjøre fortere enn fartsgrensen (fy) vil spillederen rulle en tyvesidet terning for å se om UP dukker opp. En 1 eller 2 vil som fra troll i eske fremtrylle to smilende onkler (ikke den onkelen) som vil ilegge synderen en bot på 3000 kroner og ta den velsignede røde lappen. Både mor og far har selvsagt sertifikatet.

Hver gang far blir stoppet eller har et kjøreuhell må han og mor slå et konfliktkast på egoisme for å se om mor overtar kjøringen for én strekning. Far overtar automatisk etter én strekning selv om han har mistet...

KORREKSJONSPOENG OG FRUSTRASJONSPOENG

Far vil motta 6 korreksjonspoeng for å komme tidsnok til avtalen med onkel. For hvert femte minutt han overskrider avtalen med vil han miste ett korreksjonspoeng. De andre i familien må prøve å oppnå korreksjonspoeng (vanligvis enkeltpoeng) på lignende måter som er nevnt på karakterarket. For å avgjøre hvem som har vunnet spillet vil man regne sammen antallet korreksjonspoeng med en gitt poengsum (fra 1 til 10) for godt rollespill.

Frustrasjonspoeng får man hver gang noen andre får ett korreksjonspoeng og hver gang man mislykkes med noe (selv om det er andre som ødelegger for en)

VELKOMMEN TIL EN FERIE-IDYLL OG LYKKE TIL !

©

T. H. MØRKRID

AV/BY

8

EX CATHEDRA

Spalten til Johannes H. Berg, leder for Ares Bjølsen og administrator for ARCON

Ja, nå, har vi altså kommet til det siste PHOBO-Set i 1999; uansett hva man måtte mene om det berømmelige og beryktede Årtusenskiftet™©®, er det jo klart at årsskiftet 1999-2000 vil bli feiret ekstra ettertrykkelig av de fleste, og heller ikke jeg ser noen egentlig grunn til å nekte folk å ha en skikkelig nyttårsfeiring – selv om det altså egentlig er et helt år til det annet årtusen etter vår tidsregning er avsluttet. Det betyr jo bare at man får en glimrende unnskyldning til en ny, vill feiring 31. desember år 2000!

Men da vil man i det minste ikke ha det enda mer beryktede "Y2K"-problemet å forholde seg til. Som det nå er, kan man bare noen uker før hendelsen ikke si sikkert om effekten av alle slags programmer og ikke minst "hardwirede" mikroprosessorer der telleverket slår over fra 99 til 00 pr. 1/1 2000.De fleste softwareproblemene er nok løst, men bare de man vet om/kjenner til/har husket på. Svært mye her i landet har vært fokusert på strømforsyningen, naturlig nok. Det er ikke så rart, i et land der elektrisitet står så sentralt i tilværelsen akkurat i vinterhalvåret.

Nå later det til at Statkraft og e-verkene muligens har "*got their shit together*" og vil være istand til å takle eventuelle problemer som måtte oppstå med elektrisitetsleveranser. Det er imidlertid alle de andre, uforutsette vanskelighetene som man heller bør være bekymret for, alle de små, teknologiske tidsinnstilte bombene, detaljene som slumrer søtt fordi ingen lenger husker at de er installert. Kort sagt, feil man først vil merke når de oppstår. Hva de eventuelt vil gjøre av skader, er også nokså umulig å si på forhånd. En god del av panikken som til dels har forekommet knytter seg jo også til dette faktum. For menenskene frykter jo ikke minst det ukjente. Jeg kan ikke si at jeg selv ser noen bestemt grunn til at datastyrte maskiner skal gi opp og ta kvelden bare fordi "99" blir til "00". Man ser jo nesten for seg at de plutselig kommer til en grusom selverkjennelse: "Hei! Det er jo 1900! Jeg er ikke oppfunnet engang! I hvert fall kan jeg umulig virke!"

Så vidt jeg som legmann kan forstå, er det imidlertid snakk om at visse funksjoner, kankje ikke minst av sikkerhetsmessige grunner(!) er programmert til å sjekke datoer. Og når datoen så er feil, får de et eller annet slags prosessormessig nervesammenbrudd, om ikke helt på den måten som skissert over. Men det er også temmelig usikkert hvor mange mikroprosessorer som faktisk har slike potensielt skadelige sikkerhets- eller kontrollfunksjoner innebygget. I svært mange tilfeller aner man rett og slett ikke hva som ble designet inn i et eller annet subsystem en gang på 70- eller 80-tallet. En god del funksjoner burde jo være temmelig dato-uavhengige, for å si det mildt. Noe av det som burde ha vært mest utsatt, er jo regne- opg kontrollfunksjoner slik bl.a. bankene brukler dem. Og der skulle visstnopk problemene potensielt ha oppstått fra og med 1. januar i år, siden regneark og den slags skal fremskrive datoen med ett år for mange typer konti og transaksjoner. Det at man ikke har hørt stort om noen virkelig akutte problemer fra den sektoren, gjør meg mindre overbevist om at det faktisk kommer til å bli noen skikkelig "blålørdag" på 1. januar 2000.

Uansett er det i hvert fall sikkert at mekaniske, ikke-elektroniske løsninger formodentlig vil virke. Sånn sett er det vel greit at vi i det minste har gode, gammeldagse mekaniske nøkler til Felleshuset. Så kan vi i det minste komme sammen til vårt første møte i det nye året 5/1 og spille de manuelle spillene våre. Men om strømmen er borte, kan det jo som kjent bli en temmelig småhutrende fornøyelse. Kanskje vi skulle sørge for å få parafinovnen i 1. etasje operativ innen utgangen av året?

- JHB

Ares (Bjølsen) Generalforsamling 1999 — en kort rapport

Ares' Generalforsamling ble avholdt under møtet onsdag 1/12. Vi startet noe senere enn det utannonserte tidspunkt kl. 1900, siden vi kunne tenke oss at enkelte interesserte ville dukke opp sent. Men til syvende og sist var det ikke noen veldig tallrik forsamling som satte seg til rette rundt langbordet i det store rommet. Vi gjennomgikk foreningens virksomhet det siste året, utfordringer og muligheter fremover, valgte nytt styre osv.

Formann Johannes Berg orienterte om året som har gått (se også egen artikkel i dette nummer med "årsberetning"), og kasserer Herman Ellingsen tok for seg økonomien. Så lenge vi fortsetter å komme inn under støtteordning fra OASF skulle det sistnevnte ikke være noe problem. Vi har hatt følgende styre i 1998-99: Johannes H. Berg, Herman Ellingsen, Ragnhild Evensen, Trond Ljødal (trådte tilbake i sommer), Tor Øyvind Mæhlum, Johan Nyquist.
Den generelle diskusjonen om foreningens fremtidsutsikter ble relativt omfattende, og kan ikke refereres i sin helhet her. Vi snakket bl.a. om utsiktene til en bedret rekruttering, om hva som kan gjøres med spillsamlingen vår — og ikke minst om det faktisk kan være noen mulighet for oss å skaffe nye og større lokaler! Den viktigste enkeltsaken var forslaget om å kunne slå sammen Ares'ene på Blindern og Bjølsen, og det var ikke så mange som hadde noe imot dette. Forslaget gikk gjennom, og det ble vedtatt å overlate gjennomføringen av denne saken til det nyvalgte styret, som så eventuelt kan sammenkalle til en ekstraordinær generalforsamling, om det skulle bli noen komplikasjoner.

Det nye styret ble: Johannes H. Berg, Herman Ellingsen, Ragnhild Evensen. Fred Førde, + eventuelt Tor Øyvind Mæhlum (som tidligere har sagt at han kunne ta gjenvalg, men ikke kom på Gen.fors.!). Vi håper set skal bli anledning for dem til å gjøre en god jobb for foreningen, og vil samtidig få takke de som har trådt ut av styret etter avsluttet innsats.

DATOLISTEN

Tirsdag 14/12	Generalforsamling for Ares Blindern(?)
Onsdag 15/12:	JuleTerrorist-turnering!
Søndag 23/1:	Oslo Spillforum (hjemme hos Johannes Berg)

PHOBOS

Medlemsblad for Ares - forening for simuleringsspill (Bjølsen + Blindern) *Gratis til medlemmene!*

Redaksjon:

Johannes H. Berg, Herman Ellingsen, Trond Jansen